

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Purnomo, S. M. Santi Winarsih, and O. R. Gemilang, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Olahraga Bodyweight Training di Rumah Berbasis Android dengan Metode Multimedia Development Life Cycle," *JITU J. Inform. Technol. Commun.*, vol. 6, no. 1, pp. 16–23, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.36596/jitu.v6i1.775><https://ejournal.uby.ac.id/index.php/jitu>
- [2] B. Wulandari, F. Ardiansyah, P. Eosina, and H. Fajri, "Media Pembelajaran Interaktif Ipa Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia," *Krea-Tif*, vol. 7, no. 1, p. 11, 2019, doi: 10.32832/kreatif.v7i1.2028.
- [3] H. Janto, N. Purwandari, J. Pulomas Selatan Kav, and J. Timur, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Tematik Kelas Satu di Sdit Al-Kautsar Cikarang Berbasis Multimedia," vol. 8, no. 1, pp. 1077–1101, 2022.
- [4] O. Eunike and S. Liando, "EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 2 Nomor 2, April 2022," vol. 2, no. April, pp. 280–287, 2022.
- [5] H. Taliwongso, B. A. Sugiarto, and D. Sengkey, "An Interactive Application of the Animation of Cell Types and Components for 11th Grade High School Students Tuteuruga Project View project Learning Media and Blended Learning View project," *J. Tek. Inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 117–128, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] G. Gunawan, I. M. Faiza, N. A. Santoso, and R. D. Kurniawan, "Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Sustain. J. Kaji. Mutu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 201–210, 2022, doi: 10.32923/kjimp.v5i1.3100.
- [7] I. D. R. Hilarius Alfian, Febriyanti Alwisye Wara, "Aplikasi media

- pembelajaran ipa kelas v menggunakan metode mdlc (multimedia development life cycle) studi kasus sdk maria ferrari maumere,” *J. Creat.*, vol. 8, pp. 11–17, 2021.
- [8] A. C. Djamen, P. T. D. Rompas, and M. Ratumbanua, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP,” *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 65–76, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i1.3389.
- [9] G. Setyaningsih, M. A. W. Prasetyo, and D. U. Hidayah, “Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran pada SMP N 1 Nusawungu Berbasis Smartphone Android,” *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 18, no. 2, pp. 246–256, 2019, doi: 10.30812/matrik.v18i2.365.
- [10] J. Pendidikan *et al.*, “EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 1 Nomor 5, Oktober 2021,” vol. 1, no. 19, pp. 528–541, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/2922>
- [11] Suparyanto dan Rosad, “Pengertian Aplikasi Mobile Dan Android,” *Suparyanto dan Rosad*, vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2020.
- [12] N. K. Dewi, B. H. Irawan, E. Fitry, and A. S. Putra, “Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta,” *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 26–33, 2021.
- [13] D. Pristiwanti, B. Badariah, S. Hidayat, and R. S. Dewi, “Pengertian Pendidikan,” *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 4, no. 6, pp. 1707–1715, 2022.
- [14] I. Latifah and S. Watini, “Peran TV Sekolah sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada TKIT Al Hikmah,” *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 602–606, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i2.463.
- [15] M. Yusriati, “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Guna Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Smp Sabiliyah Arjasa,” *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, pp.

9–28, 2021.

- [16] G. Y. Swara, “Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah,” *J. Teknoif Tek. Inform. Inst. Teknol. Padang*, vol. 8, no. 1, pp. 19–24, 2021, doi: 10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24.
- [17] M. S. Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” *J. IKRAITH-INFORMATIKA*, vol. 1, no. 3, pp. 107–115, 2020.
- [18] A. M. Robani, S. Hadi, O. Nurdiawan, G. Dwilestari, and N. Suarna, “Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 205, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629.
- [19] A. Nurohman and S. Prasasti, “Pentingnya Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar (SD),” *J. Ilmiah Konseling*, vol. 19, no. 1, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: <https://bit.ly/2orir76>
- [20] A. D. Ardhani, M. L. Ilhamdi, and S. Istiningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA,” *J. Pijar Mipa*, vol. 16, no. 2, pp. 170–175, 2021, doi: 10.29303/jpm.v16i2.2446.
- [21] R. Rahmat and N. Noviyanti, “Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender,” *J. Tika*, vol. 5, no. 3, pp. 86–92, 2021, doi: 10.51179/tika.v5i3.59.
- [22] F. Hafizh, Y. Maulita, and H. Khair, “Penerapan Logika Fuzzy Logic Pada Enemy Ai Game Horror 3D the Gate of Nightmare Menggunakan Aplikasi Unity3D,” *Jikstra*, vol. 02, no. 02, pp. 86–94, 2020.
- [23] O. O. Almando, “Rancang Bangun Aplikasi Catatan Keuangan Sederhana Berbasis Android,” *Tek. Inform. Univ. Palangkaraya*, no. July, pp. 0–9, 2021.

- [24] B. Suprpto and A. Sujoni, "Rancang Bangun Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android," *J. Inf. Dan Komput. Vol 7 No 2 Thn . 2019 Univ. MENGGUNAKAN Metod. Anal. HIERARCHY J. Inf. Dan Komput. Vol 7 No 2 Thn . 2019*, pp. 47–56, 2019.
- [25] Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, and Lysa Nopitasari, "Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android," *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 14, no. 1, pp. 47–58, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i1.369.
- [26] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," *J. TeknoIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [27] H. G. S. Wisnu Putra Wijaya, "Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya," *Teach. Learn. J. MANDALIKA e- ISSN 2721-9666*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.36312/teacher.v2i1.346.
- [28] A. H. INTAN, "Pengembangan Video Animasi Berbantu Adobe Illustrator Dan Adobe Premiere Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Sma," 2022, [Online]. Available: [http://repository.radenintan.ac.id/20803/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/20803/1/bab 1 5 dapus.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/20803/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/20803/1/bab%201%205%20dapus.pdf)
- [29] J. R. Fauzi, "Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020," *J. Tek. Inform.*, no. 20330044, pp. 4–6, 2020.
- [30] G. Pujana, I. Made Ardwi Pradnyana, and I. Ketut Resika Artha, "Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1 Sukasada," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 57–66, 2023, [Online]. Available: <http://ditpsmp.kemdikbud.go.id/erapor/>

- [31] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [32] V. Wijaya and Y. Christian, "Perancangan dan Implementasi Video 360 School Tour di SMA Kartini Batam Menggunakan Metode MDLC," *E-Issn*, vol. 4 nomor 1, pp. 2714–8599, 2022, [Online]. Available: <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- [33] M. F. Febriansyah and Y. Sumaryana, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Informatics Digit. Expert ...*, vol. 2, pp. 61–68, 2021, [Online]. Available: <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics/article/view/838>
- [34] N. L. G. P. Suwirmayanti, I. K. A. A. Aryanto, I. G. A. N. W. Putra, N. K. Sukerti, and R. Hadi, "Penerapan Helpdesk System dengan Pengujian Blackbox Testing," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 2, no. 02, 2020, doi: 10.46772/intech.v2i02.290.